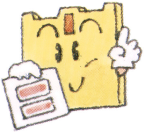
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

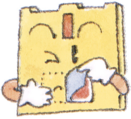
BAN-HRD

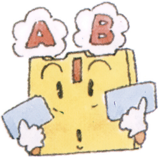




# ディスクカードを書き換えたら
# シールも
# きれいにはりかえよう！

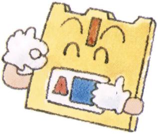
1 まずはじめに、ディスクカードについている古いシールをきれいにはがしましょう。重ねてシールをはると故障の原因になります。






2 古いシールをはがしたら、ディスクカード用シールの SIDE A と SIDE Bをよく確かめて、決められた位置にきちんとはりましょう。

3 シールがずれたり、はがれやすくなっていないか、もう一度確かめてください。特にシールの四隅はていねいにおさえてください。




**注意**

ディスクカード用シール（SIDE A・SIDE B）以外のシールをディスクカードにはるのは絶対にやめてください。故障の原因となります。



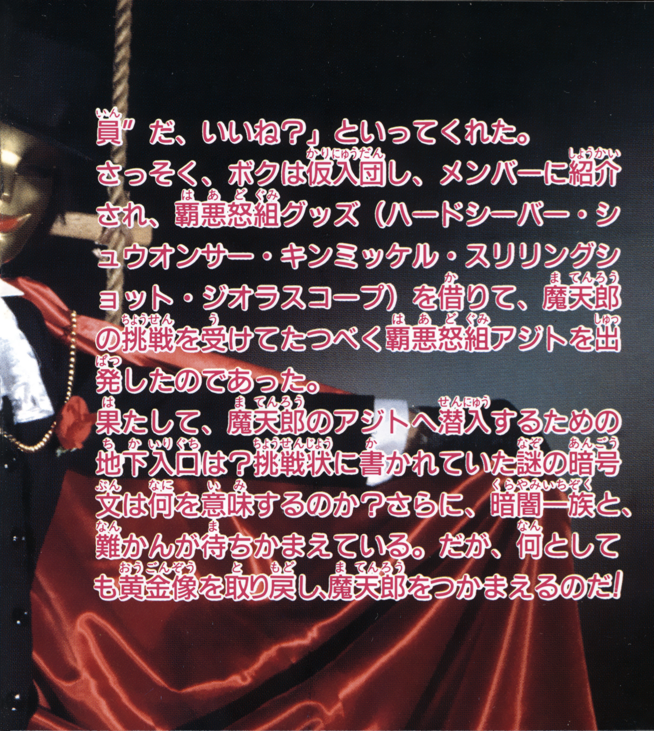
おもいっきり探偵団

# 覇悪怒組

## 魔天郎の挑戦状

## もくじ

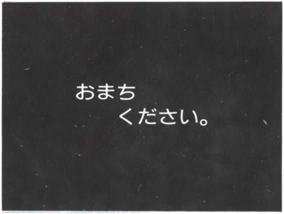
このところ連日のように新聞紙上は、かの大怪盗魔天郎の活躍？ぶりでにぎわっている。
ボクはいてもたってもいられず、竹早小学校にいる覇悪怒組のリーダー、ヒロシ君に会いにいったんだ。そして、覇悪怒組の入団を正式に申し込んだ。
でも、初対面のこのボクを簡単に仲間にしてくれるほど覇悪怒組はヤワじゃない！
ヒロシ君はボクに「君の熱意はわかった。それならば君が今回のこの魔天郎の挑戦に対して実績をあげてくれれば、正団員として覇悪怒組に迎え入れよう。それまでは“見習い団



員(いん)”だ、いいね？」といってくれた。
さっそく、ボクは仮入団(かりにゅうだん)し、メンバーに紹介(しょうかい)され、覇悪怒組(はあどぐみ)グッズ（ハードシーバー・シュウオンサー・キンミッケル・スリリングショット・ジオラスコープ）を借(か)りて、魔天郎(まてんろう)の挑戦(ちょうせん)を受(う)けてたつべく覇悪怒組(はあどぐみ)アジトを出発(しゅっぱつ)したのであった。
果(は)たして、魔天郎(まてんろう)のアジトへ潜入(せんにゅう)するための地下入口(ちかいりぐち)は？挑戦状(ちょうせんじょう)に書(か)かれていた謎(なぞ)の暗号文(あんごうぶん)は何(なに)を意味(いみ)するのか？さらに、暗闇一族(くらやみいちぞく)と、難(なん)かんが待(ま)ちかまえている。だが、何(なん)としても黄金像(おうごんぞう)を取(と)り戻(もど)し、魔天郎(まてんろう)をつかまえるのだ！

# ゲームを始めたいかい？なら、前準備が必要だネ。

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のPOWERをON。ディスクカードのSIDE Aをセットしてしばらく待つと画面が現れる。




“おまちください。”という表示のあと、右のような画面が出てくるはずだ。 SIDE Aが上になっていないと出てこないよ。




上のタイトル画面が出たら、スタートボタンを押そう。もし起動しなかった場合、26ページを見て原因を調べ、やり直してみよう。

## 覇悪怒組に入団するには、まず名前を登録!!

タイトル画面でスタートボタンを押そう。名前登録画面が出る、これは入団するための仮団員証なんだ、君の好きな団員番号、名前、生年月日を登録しよう。

## 登録のし方

### 名前

●✚ ボタン↔……あ行～わ行の選択

●✚ ボタン↕……あ段～お段の選択（だく点も含む）

●Ⓐボタン 決定 次の登録項目への移動

●Ⓑボタン 訂正（1つ前へ戻る）

→行

↓あかさた………わ

段い・・・………・

う・・・………・

え・・・………・

お・・・………・

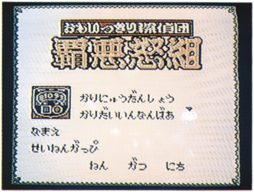
### 団員番号

### 生年月日

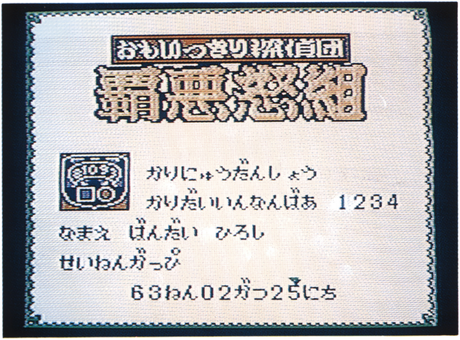
●Ⓐボタン 桁の移動と決定

●✚ボタン↕ 0～9の選択

●Ⓑボタン 訂正（1つ前へ戻る）



## しっかり登録できたかな？







すべて正しく登録した後、Ⓐボタンを押すと右の画面になるから、ディスクのB面をセットしてネ。

注意：登録項目を移動すると、もう前の項目にはもどれません、やり直すときは、もう一度、はじめからディスクをセットし直して下さい。

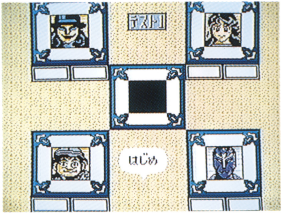
# えーッ 覇悪怒組に入るには、テストがあるんだぁ〜

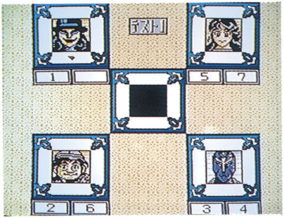
仮入団証に、登録を終えた君、これだけで覇悪怒組のメンバーになったと思ったら大まちがい。ちゃ〜んと入団テストがあるんだ。

## テスト１【記憶力テスト】

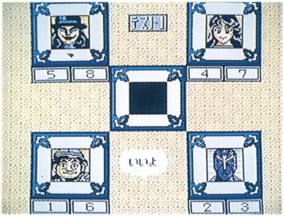
“はじめ”の表示後、約２秒でスタート。

画面を見よう。魔天郎、純子先生、落合先生、怒仮面の４人の顔があり、まん中には空白の窓がある。空白の窓に４人の顔が２回づつ、８回表示されるから、君はその順番をよ〜く覚えること。次にカーソルを動かし、出た順番にそれぞれの顔の下に置く、Ⓐボタンを押すと、その順番の数字が表示



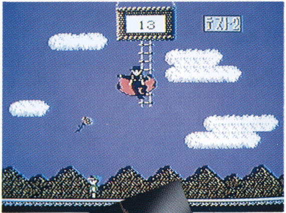
されるんだ、まちがったらⒷボタンを押せばひとつ前にもどるよ。8番目をⒶボタンで決定したら、さあ、判定だ。合格(全部正解)なら“いいよ”が出る、不合格ならやり直しだ。




## テスト2【敏捷性テスト】

テスト1をクリアした君、まだまだ安心しちゃいられナイゾ。次は君がいかに機敏に行動できるかを試されるんだ。

画面では、中央に浮ぶ気球の縄バシゴに大怪盗魔天郎がぶらさがっている。“はじめ”の合図で、魔天郎がバラの花を1コづつ投げてくる、君は✚ボタンで左右に動き、Ⓐボタンでジャンプ



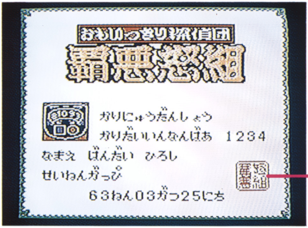



したりしてバラの花をうまくキャッチしよう。50コ投げてくるから、その内35コ以上キャッチできれば合格だ!!
テスト1.2とも合格したら、ディスクカードを再びA面にセットしてネ。



## ヤッターとりあえず仮入団を認めよう。

覇悪怒組リーダー

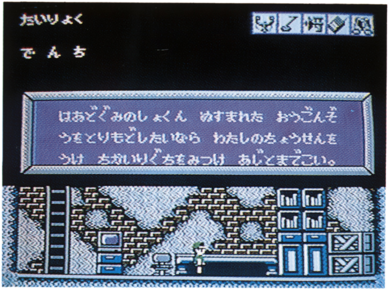



合格印!!

あとは、画面の指示にしたがってゲームを進めよう

# ゲーム・スタート

**いよいよ、魔天郎の挑戦をうけて立つときがきた!!**




## ●画面の説明

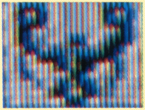
〈たいりょく〉体力ゲージ
主人公キャラの体力を表わしています。敵キャラにダメージを与えられたりすると減り、ゼロになると腹ペコでゲームオーバーになってしまう。

〈でんち〉電池ゲージ
アイテムの中で電池を使わないと動作しない物を使用すると減ります。ゼロになると、電池を使うアイテムは全て使用できない。

〈あいてむ〉アイテム表示
上下5つに分かれているけど、最初は上の5つしかない、下の5つは途中で見つけていかなければならない。

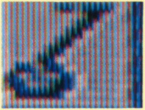
## ★アイテムの種類

### 《スタート時よりある物》



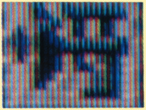
●スリリング・ショット

唯一、攻撃用のアイテム。敵から離れて攻撃できる。



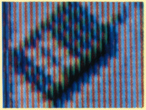
●キンミッケル

地中に埋まっている金属物を探すアイテム。金属物に近づくと、音のパルス間隔が短くなる。



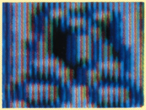
●シュウオンサー

小さい音や遠くの物音を察知できる。敵などが近づいてくるとパルス音の間隔が短くなり知らせる。



●ハードシーバー

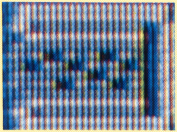
地上だけでしか使えないが、大事なヒントや指示を聞くことができる。

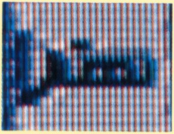


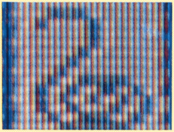
●ジオラスコープ

偵察用の双眼鏡アイテム、向いた方向の一画面分先を見ることができる。

## 《ゲーム中に捜して使う物》







### ●シークレットカード

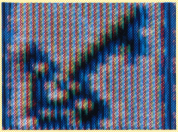
暗号解読用アイテム、情報画面から得た暗号文の上に置いて解読する。

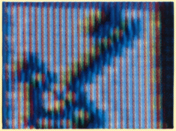
### ●懐中電燈

地下ではなくてはならない物だ、自分のまわりの限られた部分を明るくする。

### ●ロープ

侵入・脱出用のアイテム。ただし、登るだけでロープを掛けられる場所も限られている。





### ●カギ1

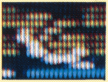
どこかにある隠し部屋に入るために必要なアイテム。

### ●カギ2

魔天郎のアジトに入るためには絶対必要なカギだ。

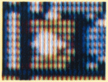
## 《その他》

### ●パン



体力回復のアイテム、1コで2ゲージ回復する。(10ゲージ回復のもある)

### ●電池

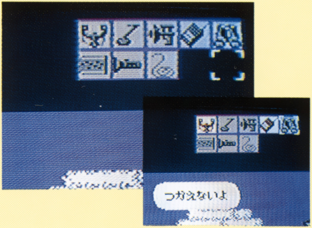


電力回復のアイテム、取ると満たん（10ゲージ）に回復。

## 覇悪怒組の秘密兵器を使いこなそう!!

### アイテムの使い方

アイテムを選んで使うには、コントローラⅠのSTARTボタンを押してポーズ状態にしよう。次に✚ボタン↔でカーソルを移動しⒶボタンで決定する（色が変わるヨ)。アイテムを換えたいならカーソルを換えたいアイテムに合わせⒷボタンを押す。(キャンセルされます)



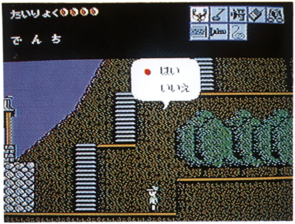

アイテムは一度に2つまで選べるヨ。ただし、電池を使うアイテムは、電池の表示がゼロだと使えないゾ。

## 今日のゲームはここまで！
## セーブしようぜ

**セーブは情報画面以外なら、どこでもSELECTボタンを押すことによってできるヨ。**




セーブしますか？ ｛●はい　いいえ｝ ときいてくる。
カーソルを“はい”に合わせてⒶボタンを押すとセーブされますが画面の指示にしたがって正しく操作してください。
後日ゲームをはじめたいなら、セレクト画面で“つづける”を選んでSTARTボタンを押そう。その時ゲームはすべて覇悪怒組本部からはじまります。




## ディスクのA面(めん)をセットするとセーブがはじまるヨ

“たいりょく”ゲージ、“でんち”ゲージ、手(て)に入(い)れたアイテムはそのままの状態(じょうたい)でセーブされます。

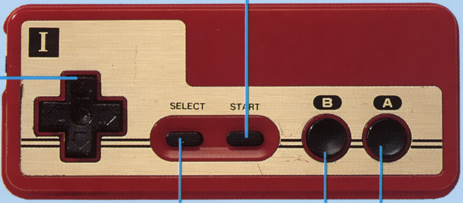



ゲームオーバーのときには、
“たいりょく”ゲージはフコ、“でんち”ゲージは半分(はんぶん)で始(はじ)まります。

# 覇悪怒組、コントローラー操作表

コントローラーⅠのみ使用します。

✚ボタン　　STARTボタン




SELECTボタン　Ⓑボタン　Ⓐボタン

| コントローラー | 移動画面 | | 情報画面 | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| I | (主人公動き) | (アイテム選択) | (主人公動き) | (セーブ選択) |
| 上 | ●トンネル、室内、建物に入る。<br>●階段などを昇る。 | | | (はい)選択 |
| 下 | ●しゃがむ<br>●階段、ハシゴを降りる。 | | しゃがむ | (いいえ)選択 |
| 左 | 左へ移動 | カーソル移動 | 左へ移動 | |
| 右 | 右へ移動 | カーソル移動 | 右へ移動 | |
| START | ポーズ<br>(アイテム選択) | ポーズ解除<br>(アイテムの決定) | ポーズ<br>(アイテム選択) | |
| SELECT | | | | セーブ選択の呼び出し |
| Ⓐボタン | ジャンプ | アイテム決定 | ジャンプ | セーブの決定 |
| Ⓑボタン | 攻撃<br>(パンチ、パチンコ) | アイテムキャンセル | | |

(上+Ⓐボタンでロープを昇る)

# マップ画面はいろいろあるゾ




ここは竹林寺だね。



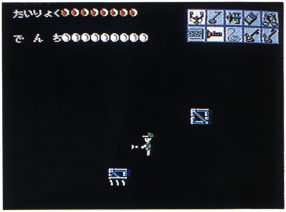

ここは裏町、どうやって行くの?



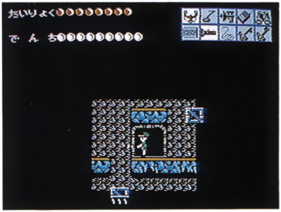

たまにハードシーバーを使おう!

マンホールをおりたら、なんと地下道が！




エッ！何にも見えないまっ暗な地下もあるゾ



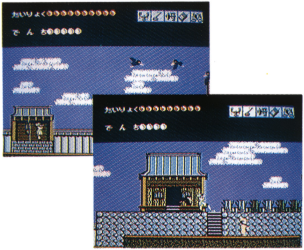

これ、これ、懐中電灯があったからよかった。

まだまだ、イッパイあるぞ!!

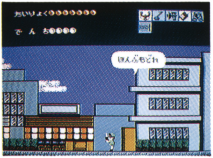
## 〈チョット・おしえてあげる〉
## まずは、本部で情報を聞こう！

### メンバーの一人が、メッセージを与えてくれるんだ。

ハシゴを上がって地上に出たら竹林寺へ直行だヨ。フムフム、何か墓地に埋まっているらしい。地面に埋まっている物をさがすにはもちろん、覇悪怒組のアイテム〝キンミッケル〟を使えばイイネ。



何？見つからない？そういうときにはハードシーバーを使ったり、覇悪怒組の本部へもどって情報をもう一度聞くこと!!



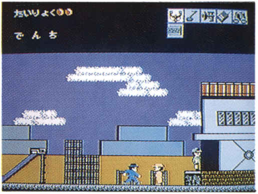



それから、必ず警察へも寄ってみよう！何かおしえてくれるかも？でも、町の道路では、敵やカラスが君を襲ってくるから、バシバシやっつけながら行こうネ。

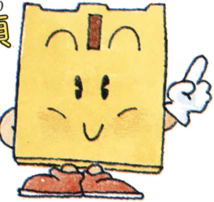



学校では、体力を回復してくれるパンや、電池が隠されているから全部の教室を捜してみよう。電池と言えば○○室、パンなら給○○だヨネ。

**そして、体育館へ行こう！**
**ここにも**
**何か重大な秘密が………**

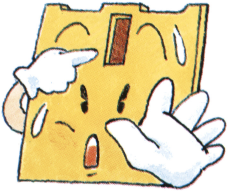


# これだけは覚えておいてほしい注意事項



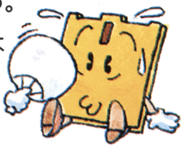
ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

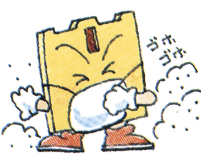
## ディスクカードは大切に取り扱おう



ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで！それから、そこを汚したり傷つけたりしないように気をつけよう。

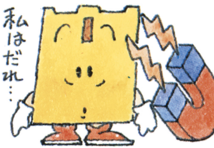
●ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管してね。





●ゴミゴミしたところは大キライ！ホコリはディスクカードの大敵なのだ。また、直射日光のあたる場所にも置かないで欲しい。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビやラジオなどにも磁力があるので、近づけないようにしよう。






●折りまげたり、踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておいてね。

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう！

# ディスクシステムが<br>正常に作動しなくなったときには…

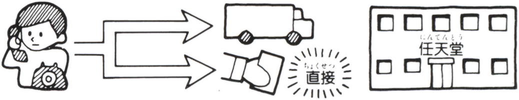
| エラーメッセージ | 内容または対処方法 |
|---|---|
| DISK SET<br>ERR.01 | ディスクカードを正しくセットしてください。 |
| BATTERY<br>ERR.02 | 電圧が弱くなっています。(新しい乾電池か、ACアダプタを取りつけてください。) |
| ERR.03 | ディスクカードのツメが折れています。<br>ツメの所にテープを貼ってください。 |
| ERR.04 | 違ったメーカーのディスクカードがセットされています。 |
| ERR.05 | 違ったゲーム名のディスクカードがセットされています。 |
| ERR.06 | 違ったバージョンのディスクカードがセットされています。 |
| A.B SIDE<br>ERR.07 | A面・B面を確認して指示どおりセット。 |
| ERR.08 | 違った順番のディスクカードがセットされています。 |

| | |
|---|---|
| ERR.20 | 許諾画面のデータが読み取れない。 |
| ERR.21<br>22 | ディスクカードの信号が最初から読み取れない。 |
| ERR.23<br>24<br>25 | ディスクカードの信号が途中から読み取れない。 |
| ERR.26 | ディスクカードに正しくSAVEできない。 |
| ERR.27 | ディスクカードのデータが少しおかしくなった。 |
| ERR.28<br>29 | ディスクカードの信号とコンピュータの仕事の速度が合わない。 |
| ERR.30 | ディスクカードにSAVEできる残りの部分がない。 |
| ERR.31 | ディスクカードのデータ数が実際と合わない。 |

※ERR.20〜40の主な原因

- ○ディスクカードの磁気フィルムに汚れやキズがついている。
- ○ディスクカードの信号が消えている。
- ○ディスクドライブのヘッドが汚れている。

……………最寄りの任天堂へご相談ください。



発売元
**株式会社バンダイ**
玩具部(Ｅ/Ｌ)
東京都台東区駒形２－５－４ 〒111



※使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。

**※遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。**

**おことわり**

商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ（必ずお読みください）
このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名（保護者）・電話番号と、お子様のお名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター
（東　京）東京都台東区蔵前3-1-12　〒111　☎ 03-865-9990
（大　阪）大阪市大淀区豊崎4-12-3　〒531　☎ 06-375-5050
（名古屋）名古屋市昭和区御器所3-2-5 〒466　☎052-872-0371
電話受付時間　月～金曜日（除く祝日）10～16時

**おことわり**
ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。なおゲームのヒントはファミコン専門誌をご覧になるか、03-865-9999・9996でお聞きください。